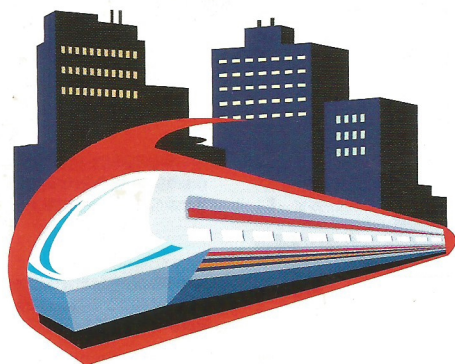
A列車で行こう2001

SIMULATION GAME,RAILROAD MANAGEMENT,URBAN DEVELOPMENT

パーフェクトセット

BOARD THE A-TRAIN AND PROCEED TO THE 21 CENTURY

解説書

(プレイを始める前に)
"PlayStation 2"専用ハードディスクドライブユニットをお使いになる場合は、取扱説明書も必ずお読みください。

ごあいさつ

このたびは"PlayStation 2"専用ソフト『A列車で行こう2001パーフェクトセット』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。本ゲームをプレイされる前に、この解説書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この解説書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

本製品は"PlayStation 2"専用ソフト2枚組となっております。

DISC 1『A列車で行こう2001』(DVD-ROM)は、都市開発鉄道シミュレーションゲームです。さまざまな問題を抱えた地域を舞台に、鉄道会社を運営してあなただけの都市を作り上げていきましょう。"PlayStation 2"専用ハードディスクドライブユニットに対応した数々の機能で、楽しさはさらに広がります。

DISC 2『トレインキット for A列車で行こう2001』(CD-ROM)は、『A列車で行こう2001』専用の追加車両データ集です。追加車両のデータを"PlayStation 2"専用ハードディスクドライブユニットにインストールすれば、ゲーム内で使用できる車両の種類をさらに増やすことが可能です。また、DISC 1で撮影したスナップショットをLAN環境で接続されたPCに転送するスナップショット転送機能も搭載されています。

この解説書では、最初にDISC 1について(P2～P18)、次にDISC 2について(P19～P20)解説しています。使用するディスクに合わせて適切な箇所を参照してください。

DISC 1、DISC 2はそれぞれ、単独で動作いたしますので、操作の途中でDISCを入れ替える必要はありません。

※DISC 1『A列車で行こう2001』は、2001年3月8日に発売した同タイトル製品と同内容です。
DISC 2『トレインキット for A列車で行こう2001』は2001年7月26日に発売した同タイトル製品と同内容です。
※本製品に収録されている車両のデータはゲーム中の架空の設定であり、実際のものとは異なります。

目次

DISC 1

A列車で行こう2001 のご説明

SIMULATION GAME,RAILROAD MANAGEMENT,URBAN DEVELOPMENT

スタートメニュー

"PlayStation 2"の電源を入れ、DISC 1『A列車で行こう2001』のディスクを"PlayStation 2"本体に正しくセットすると、オープニングデモが始まります。デモが終了するとタイトル画面が表示されます。

[NEW GAME]
マップのはじめからゲームを開始します。

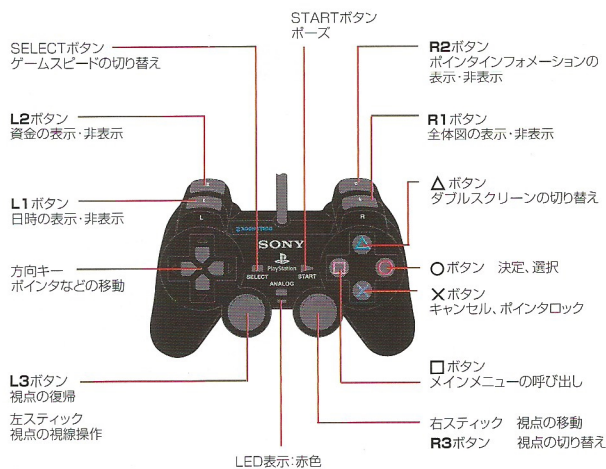
[LOAD GAME]
以前セーブしたところからゲームを開始します。データをロードする為には"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)をMEMORY CARD差込口1に差すか、"PlayStation 2"専用ハードディスクドライブユニット(以下HDD)が正しく接続されていることを確認してください。

[OPTION]
ゲーム中のBGMやSE、振動機能などの設定を変更することが出来ます。ゲーム中のオプションコマンドでも変更することができます。

[SNAP SHOT]
ゲーム中に撮ったスナップショットの閲覧や印刷をすることができます。

[SOUND MODE]
ゲーム中に使用されているBGMを聞くことができます。

コントローラの説明

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)

※DISC 1「A列車で行こう2001」はアナログコントローラ(DUALSHOCK 2)専用です。
※ゲーム中はLED表示が常に赤色の状態になります。
※振動のON/OFFはOPTIONのVibrateにて変更できます。(→p.17参照)

ゲームの目的

このゲームは鉄道会社を運営し、各地から出ている開発要望に沿って街を発展させる事が主な目的となります。旅客線の敷設による人の移動、貨物線の敷設による資材の運搬、及び誘致により産業の呼び込みを行い、地域を発展させてください。

ゲームの流れ

■チュートリアル
NEW GAMEを選択してゲームを開始すると、基本的な操作を学ぶことができるチュートリアルが始まります。チュートリアルには基本的な操作方法の他、線路の敷設、誘致などがあります。

■都市の発展
地域をどのように発展させるかはすべてあなたの自由です。田畑が広がる田園地帯、高層ビルが立ち並ぶビジネス街など開発の仕方によって街はあなたに様々な表情を見せてくれます。

■ステージクリア
各マップのクリア条件を満たすとステージクリアとなり次のステージに進むことができます。なおクリア条件を満たしても引き続きそのステージでプレイすることも可能です。

■エンディング
すべてのマップをクリアするとエンディングとなります。

■ゲームオーバー
資金が底をついてしまうとゲームオーバーになってしまいます。資金の状態には十分気を付けてください。

通常画面の説明

日付
現在の日時が表示されています。

全体図
マップの全体図が表示されています。

ポインタ
赤い印がついている方向が南になります。

ポインタインフォメーション
ポインタの現在位置の座標や
ポインタの示しているものの情報を表示します。

資金　現在の資金です。

時間の流れの説明

001.Spring - 4 - 10:14

年……　ゲームを開始してからの年の経過をあらわしています。
季節……　四季をあらわします。Spring、Summer、Autumn、Winterの各季節を繰り返し、一巡すると一年が経過します。
日付……　1つの季節は9日で構成されており、現在の季節で何日目かをあらわします。
時間……　時間をあらわします。1日は24時間で構成されています。
天気……　現在の天気です。

通常画面での主な操作

■ポインタの移動
ポインタが表示されている状態で方向キーを押すと、入力した方向にポインタが移動します。また、方向キーを強く押すとポインタの移動速度が速くなります。

■メインメニューを開く
□ボタンを押すとメインメニューが表示されます。メインメニューの詳細については6ページを参照してください。

■画面を分割する
△ボタンを押すと、画面を横に2分割して同じ地点を2つの異なる視点から見ることができます(ダブルスクリーン表示)。

画面分割中は、左右どちらかのポインタが表示されている画面のみ視点の操作を行うことができます。ポインタが表示されていない画面については視点の操作をすることができません。△ボタンを押すたびに「通常」→「画面左にポインタ」→「画面右にポインタ」の順で切替わります。

■ポインタロック
マップ上に配置されている車両にポインタを合わせて✕ボタンを押すと、ポインタが消えて車両を追尾するようになります。これをポインタロックと言います。ポインタロック中に視点を変更することにより、走行中の車両を様々な視点で見ることができます。もう一度✕ボタンを押すと解除されます。

※ポインタロック中は画面左下に「LOCK」というアイコンが表示されます。

■ポインタでの選択
通常画面上で車両や土地にポインタを合わせて○ボタンを押すと、ポインタが指しているものに対応したメニューを開くことができます。

(一例)
●線路に合わせた場合………線路のメニューが表示されます。
●駅に合わせた場合…………車両のメニューが表示されます。
●緑地などに合わせた場合…土地の購入画面が表示されます。

■ゲームスピードの変更
SELECTボタンを押すと、ゲームスピードが4段階(高速→早送り→停止→標準)に変化します。※早送り中は通常画面が表示されません。

■ポーズ
STARTボタンを押すと、ゲームを一時停止します。一時停止状態を解除するには再度STARTボタンを押してください。

■ 各情報メニューの表示
通常画面の四隅に現在の資金や全体図などを表示します。

L1ボタン…現在の時刻を表示します。
L2ボタン…現在の資金を表示します。
R1ボタン…全体図を表示します。
R2ボタン…ポインタインフォメーションを表示します。

■トピック　車窓からの視点
車両にポインタを合わせて✕ボタンを押し、ポインタロックをした後、R3ボタンを押すと、車窓からの視点になります。視点が車両と一緒に移動するので車両に乗車しているような感じで、いろいろな景色を見ることができます。

■視点の変更

DISC 1『A列車で行こう2001』では建物や車両を様々な角度から見ることができます。視点の変更は左スティックと右スティックを使用します。

●視点の角度(左右)を変える

左スティックを左右に倒すと、ポインタを中心に回るように移動します。

●視点の角度(上下)を変える

左スティックを上下に倒すと、ポインタを上から眺めたり、視点をポインタに対して水平にすることができます。

●ポインタに近づく／離れる

右スティックを上下に倒すとポインタとの距離が変化します。上に倒すとポインタに近づき、下に倒すと離れます。また、ポインタを真上から見ている状態で下に倒し続けると、分類図を表示することができます。

●ポインタと視点の間にある障害物を半透明化する

建物の多いところなどでは視点との間にある建物が邪魔になり、ポインタが隠れてしまうことがあります。このような場合、ポインタの手前にある建物などを半透明にすることができます。右スティックを左に倒すと半透明の範囲が広がり、右に倒すと半透明の範囲が狭くなります。

●視点を元の位置(南向き)に戻す

視点を動かしすぎてどこを向いているのかがわからなくなった場合、**L3**ボタンを押すと、視点を初期の位置(画面上が南向き)に戻すことができます。

●ポインタの視点に切り替える

R3ボタンを押すことで、ポインタを見下ろす視点とポインタから見た視点とを切り替えることができます。

※ポインタ視点の最中は画面左下に「VIEW」というアイコンが表示されます。

■分類図

ポインタを真上から見下ろしている状態で、右スティックを下に倒し続けると、建物等が産業別に色分けされ地図のようになります。これを分類図といいます。分類図の状態でも線路の敷設や車両の配置等を行うことができます。

産業別色表

◆自然地形
- 林、雑草地などの緑地
- 荒れ地、砂地など
- 海、河川、湖
- コンクリートの護岸など

◆公共施設
- 公園、学校など
- 焼却所

◆住居　青系統の色で表示されます。
- 住宅、集合住宅

◆第一次産業　黄緑色で表示されます。
- 畑、水田、果樹園など

◆第二次産業　黄色で表示されます。
- 工場、倉庫など

◆第三次産業　一部を除いて赤系統の色で表示されます。集客力により色の濃さが変化します。
- コンビニ、ガソリンスタンドなど
- ファミレス、スーパーなど
- デパート(規模小)、雑居ビル(規模中)など
- 雑居ビル(規模大)デパート(規模大)など
- スタジアム、展示場など

メインメニューの説明

通常画面中に□ボタンを押すと、以下のようなメニューが表示されます。

■ 鉄道関係

線路の敷設や車両についてのメニューがあります。

●線路
線路の敷設、撤去をすることができます。(→p.7参照)

●駅
駅の設置、撤去及びダイヤの設定を行うことができます。(→p.8参照)

●車両
車両の購入、配置及びダイヤの設定等を行うことができます。(→p.9参照)

●ポイント
ポイントのダイヤを設定します。(→p.10参照)

■不動産・情報関係

土地の購入や誘致、都市情報のメニューがあります。

●不動産購入
土地の購入をすることができます。(→p.14参照)

●誘致
購入した土地に誘致(土地の売却)をすることができます。(→p.14参照)

●都市情報
現在の資産、収益及び都市の人口などを確認することができます。(→p.14参照)

●クリア条件
現在プレイしているマップのクリア条件を表示します。(→p.14参照)

■システム関係

スナップショット、セーブ、オプションなどのメニューがあります。

●セーブ
"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)又は"PlayStation 2"専用ハードディスクドライブユニットにセーブを行います。(→p.16参照)

●スナップショット
好きな視点で画面写真を撮ることができます。(→p.15参照)

●車両入れ替え
ゲーム中に使用する車両を入れ替えることができます。(→p.17参照)

●オプション
BGMや振動機能などの設定を行うことができます。(→p.17参照)

●終了
ゲームを終了し、タイトル画面に戻ります。(→p.17参照)

線路の敷設

■直線
直線の線路を敷設します。まず、線路を敷設したい方向を選択してください。**L1**ボタン、**R1**ボタンを押すと敷設する方向が切り替わります。次に線路の敷設を開始したい地点で○ボタンを押し、敷設する方向に方向キーを押すと黄色い線路が表示されます。敷設する長さを決めてもう一度○ボタンを押すと仮敷設が行われます。

■左カーブ、右カーブ
左右のカーブを敷設します。選択するとマップ上に黄色いカーブの線路が表示されますので、**L1**ボタン又は**R1**ボタンを押すと、敷設する方向を切り替えることができます。方向キーでカーブを敷設したい場所に合わせて○ボタンを押すと仮敷設が行われます。

■勾配
接地型線路と高架型線路をつなぐ勾配線路を敷設します。マップ上に黄色い勾配の線路が表示されますので、方向キーで敷設したい場所に合わせて、○ボタンを押すと敷設されます。敷設する場所を選ぶ際、**L1**ボタン又は**R1**ボタンを押すと、敷設する方向を90度ずつ切り替えることができます。

■複合
直線及びカーブの線路を同時に敷設することができます。線路の敷設を開始したい地点で　ボタンを押し、ポインタを移動するとそれを追うように線路が表示されます。

線路が表示された状態でもう一度○ボタンを押すと、仮敷設の線路が敷設されます。

●複合でのカーブの敷き方
仮敷設の線路はポインタの軌跡を追いかけるように敷かれていきます。ポインタを始点から終点へ移動した場合でも、ポインタの移動する経路によって敷かれる線路が変わっていきます。

●ポイントの敷き方
ポイントの線路を敷設するには、既に敷設してある直線線路にポインタをあわせて線路を引きはじめると敷設の開始地点がポイントに変化します。なお、3方向に分岐するポイントや直角に曲がるポイントは作ることができません。

■仮敷設の終了
「直線」などの線路の種類が表示されているメニューで✕ボタンを押すと、仮敷設を終了します。終了すると、実際に敷設するかどうか聞いてきますので「はい」を選択すると線路が敷設されます

■撤去
既に敷設してある線路を撤去することができます。「撤去」のコマンドを選択すると、マップ上にポインタが表示されるので、撤去したい線路の開始地点に移動し、○ボタンを押します。次に方向キーでポインタを移動し撤去したい地点までカーソルを移動させ、✕ボタンを押すと選択した部分が黄色く表示されます。その状態で✕ボタンを押すと、撤去するかどうかを聞いてきますので「はい」を選択してください。

■高架型線路の敷設
高架型の線路は地面より高い位置に敷設されるため、接地型の線路と立体的に交差させることなどができます。高架型の線路の敷設方法は接地型と同じです。

駅の建設、編集

■駅メニュー説明
メインメニューから「駅」を選択すると駅の設置状況が表示された駅メニューが表示されます。ここから駅の設置や編集を行います。

●未登録駅
ここにはまだ駅は登録されていません。「未登録」にカーソルを合わせて○ボタンを押すと新しく駅を建設することができます。

●登録済み駅
既に設置された駅です。登録された駅にカーソルを合わせて○ボタンを押すと駅の編集をすることができます。

●データ
駅名や設置している駅の利用者数等が表示されます。まだ設置されていない未登録の欄にカーソルを合わせた時は表示されません。

■駅の種類
駅は大きく乗車駅と貨物駅の2種類に分けられ、それぞれに規模があります。また、乗車駅は「地上」、「高架」、「複合」の3種類があります。

乗車駅(地上型)	接地型の線路につながる駅です。
乗車駅(高架型)	高架型の線路につながる駅です。
乗車駅(複合型)	接地型、高架型の両方の線路につながる駅です。
貨物駅…………	接地型の線路につながる駅です。駅の構内には資材置場があり、運ばれてきた資材を保管することができます。

■駅の建設
駅メニューで未登録の駅を選択すると、新しく駅を建設することができます。駅の建設は以下の手順で行います。

①駅名の入力 駅の名前を入力します。

②建設する駅舎の種類の選択
駅の種類の一覧が表示されるので、ここから設置したい駅を選択します。

③設置する位置の指定
駅を建設する位置をマップ上で指定します。駅の種類を選択すると、マップ上に駅が表示されるので、方向キーで駅を建設したい場所に合わせて○ボタンを押すと設置されます。この時、**L1**ボタン、**R1**ボタンで駅の方向を90度ずつ回転させることができます。駅の設置ができない場所では駅の色が赤く表示されます。

■駅の編集
既に設置している駅の変更、撤去等をすることができます。

●駅舎変更
駅の規模を拡張したり、縮小したりすることができます。選択すると選択可能な駅舎の一覧が表示されます。なお、地上駅→高架駅など、駅のタイプを超えた変更はできません。駅のタイプを超えた変更をする場合は、一度駅を撤去してから再度設置してください。

●ダイヤ
その駅における各車両のダイヤを設定することができます。ダイヤの設定方法については11ページを参照してください。

●駅舎撤去
選択している駅を撤去します。撤去している駅に車両が入線している場合は撤去できませんので注意してください。また、ステージ開始時から配置されている駅についても撤去できません。(駅舎の変更は行うことができます)

●駅名変更
現在設定している駅名を変更することができます。

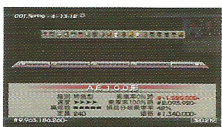
車両の購入、編集

■車両メニュー説明
メインメニューから「車両」を選択すると車両の設置状況が表示された車両メニューが表示されます。ここから車両の購入や配置等を行います。

●未購入
まだ車両を購入していない状態です。ここにカーソルを合わせて ○ ボタンを押すと新しく車両を購入することができます。(→下記参照)

●未配置車両
購入されていますが、マップ上には配置されていない車両です。ここにカーソルを合わせて ○ ボタンを押すと、車両の配置や売却をすることができます。

●配置済み車両
すでにマップ上に配置され、運行している車両です。ここにカーソルを合わせると、収益などの車両ステータスが表示されます。また、○ ボタンを押すと、ダイヤの設定などの車両の編集をすることができます。

■車両購入
車両メニューで未購入の欄を選択すると、車両を購入することができます。

形式	車両の形式です。
種別	近郊型、貨物型などの種別を示しています。
速度	マークの数が多いほど列車の移動が速くなります。
編成数	何両編成の車両かを示しています。
定員(旅客車のみ)	車両の定員です。
乗車率0%	乗車率が0%の時の収支です。
乗車率100%	乗車率が100%の時の収支です。
損益分岐乗車率	収入が経費を上回るために必要な乗車率です。
最大積載量(貨物車)	積載することのできる資材の量です。
価格	その車両の価格です。

※乗車率0%の時と乗車率100%の時の収支と、損益分岐乗車率の数値はあくまで目安です。
車両の運行距離などにより数値は変化します。

①車種の選択
車両購入画面が表示されたら、方向キーで購入したい車両にカーソルを合わせて ○ ボタンを押してください。

②編成数の変更
選択した車種を何両購入するか選択します。方向キーの左右を押して ○ ボタンで決定してください。車種によって購入できる編成数が異なります。

■車両の配置
購入した車両を配置します。車両メニューで未配置車両にカーソルを合わせて ○ ボタンを押し、「車両配置」を選択してください。マップが表示されるので、配置したい線路にポインタを合わせて ○ ボタンを押してください。進行方向を決定すると配置されます。

注:接地型線路と高架型線路が上下に平行して敷設してある場所に車両を配置する場合、○ ボタンを軽く押すと高架型線路に配置され、○ ボタンを強く押すと、接地型線路に車両が配置されます。

■対話式ダイヤ設定
対話式ダイヤ設定は、配置からポイントの設定、駅のダイヤの設定を一貫して行う機能です。配置した車両の動きを追いながら設定していくため、簡単にダイヤの設定をすることができます。このコマンドはまだマップに配置されていない未配置車両に対してのみ行うことができます。詳しくは13ページを参照してください。

■ダイヤ
選択した車両の各駅でのダイヤを設定します。ダイヤを変更したい駅を一覧表またはポインタで選択してください。ダイヤの詳しい設定方法については11ページを参照してください。このコマンドは既にマップに配置している配置済み車両に対してのみ行うことができます。

■車両撤去
マップ上に配置されている車両を撤去します。撤去された車両は未配置車両となります。

■編成
車両の編成数を変更します。方向キーで変更したい編成数にしてください。このコマンドはまだマップに配置されていない未配置車両のみ行うことができます。マップ上に配置されている車両を編成する場合は、一度その車両を撤去してください。

※編成数を減らした時は減らした分だけ車両を売却し、増やした時は増やした分だけ購入します。

■車両売却
選択した車両を売却します。このコマンドはまだマップに配置されていない未配置車両に対してのみ行うことができます。マップ上に配置されている車両を売却する場合は、一度その車両を撤去してください。

ポイントダイヤの設定

メインメニューの「ポイント」を選択すると、ポイントのダイヤを設定することができます。また、通常画面でポインタをポイントに合わせて ○ ボタンを押した時もポイントダイヤを設定することができます。

ポイントダイヤの設定手順は以下の通りです。

①進行方向の決定
まず、進行方向を設定します。画面上にポイントでの進行方向を示す矢印が表示されるので、車両を進ませたい方向を選択します。

●直進
ポイントで曲がらずにそのまま真っ直ぐ進みます。

●カーブ
ポイントで曲がって進みます。

②ポイント切替の時間帯設定
①で設定した進行方向に何時から何時まで進ませるかの時間帯設定を行います。時刻設定バーが表示されるので、方向キーの左右で開始時刻と終了時刻を設定し、○ ボタンで決定します。

※このように設定した場合、10:00～14:00の間に車両がこのポイントを通過すると曲がり、それ以外の時間帯に通過した時は直進することになります。

> ポイントのダイヤ設定は、そのポイントを通過するすべての車両に適用されます。

ダイヤの設定

■ダイヤ設定方法
車両のダイヤを設定する方法は以下の3通りあります。
●通常設定…各駅、各車両のダイヤを設定します。
●テンプレート設定…あらかじめ用意したテンプレートを参照します。
●対話式ダイヤ設定…車両の配置からダイヤの設定までを一貫して行います。

■通常設定
各駅、各車両のダイヤをプレイヤーがひとつずつ設定していきます。

①ダイヤを設定したい車両、駅を選択する。
ダイヤを設定するためには、まずダイヤを設定したい車両と駅を選択します。ダイヤの設定は車両メニュー及び駅メニューから行うことができますが、どちらのメニューから選択するかによって設定できるダイヤの範囲が若干異なります。

◆車両メニューからダイヤ設定を選択した場合

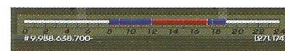
車両メニューで選択した車両の各駅におけるダイヤを設定します。

◆駅メニューからダイヤ設定を選択した場合

駅メニューで選択した駅について各車両のダイヤを選択します。

②動作の選択
まず、列車がその駅でどのような動きをするかを選択します。動作には以下の3つがあります。

停車……　駅で停車した後、そのまま進行方向に発車します。
通過……　駅で停車せずに通過します。
折り返し　駅で停車した後、折り返して発車します。

③時刻の設定 その1
手順②で選択した動作を行う時間帯を設定します。時間帯の設定は時刻設定バーを使用して行います。

方向キーの左右を押して②で選択した動作を開始する時刻を設定します。

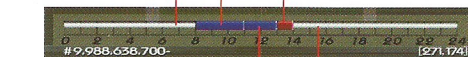
④時刻の設定 その2
次に動作の終了時間を選択します。「停車」、「折り返し」の動作の時は終了時間が発車時間となります。つまり「停車が終了する=発車する」ということになります。

8:00から11:59に駅に到着した場合は12:00まで停車してから発車します。

たとえば以下のような時刻設定バーの場合、車両は次のような運行をします。

通過
00:00～07:59に車両が駅に到着した時は停車せずにそのまま通過します。

停車
8:00～10:59に車両が駅に到着した時は11:00まで停車し、発車します。

折り返し
14:00～16:59に車両が駅に到着した時は17:00まで停車し、発車します。

停車
11:00～13:59に車両が駅に到着した時は14:00まで停車し、発車します。

通過
17:00～23:59に車両が駅に到着した時は駅に停車せずにそのまま通過します。

⑤資材の積み下ろしの選択(貨物車両のみ)
貨物車両の場合、駅で停車した時に資材をつむか下ろすかの選択をします。

積む……貨物駅の資材置場にある資材を車両に載せます。
降ろす…車両の載せてある資材を貨物駅の資材置場に下ろします。

※貨物車両は1つの駅で資材を積むか降ろすかのどちらかの動作しかできません

■テンプレートによるダイヤ設定
DISC 1『A列車で行こう2001』では、あらかじめ用意されたテンプレートダイヤを使用することにより簡単にダイヤの設定をすることができます。
また、プレイヤーがテンプレートを登録させることもできます。

①ダイヤを設定したい車両、駅を選択する。
通常設定と同様に車両メニュー又は駅メニューからダイヤを設定したい車両と駅を選択します。

②テンプレートを選択する その1
ダイヤを設定したい車両、駅を選択し、方向キーを上下に押してテンプレートの階層を表示します。

商業地向き
商業地に勤める人や買い物をする人々に適したダイヤです。

住宅地向き
住宅地に適したダイヤです。

工業地向き
工業地に勤める人々の輸送に適したダイヤです。

ピストン輸送
ひたすら輸送する時に使用します。

貨物輸送向き
夜間に行う貨物輸送に適したダイヤです。

下の段にある時刻設定バーがテンプレートダイヤの内容です。
方向キーでカーソルを選択したいテンプレートに合わせて ○ボタンを押すと各テンプレートのダイヤがコピーされてダイヤの設定が完了します。

③テンプレートを使用する その2

「商業地向き」などのゲーム中であらかじめ用意されているテンプレートの他に、プレイヤーが登録したテンプレートを使用することができます。

ダイヤを設定したい車両、駅を選択した後、方向キーの上下を押してユーザー設定テンプレートの階層を表示します。

設定したいテンプレートダイヤにカーソルを合わせて ○ボタンを押すと、テンプレートのダイヤがコピーされてダイヤの設定が完了します。

④テンプレートダイヤの登録
上記③の「ユーザー設定1～5」にプレイヤーが自分で設定したダイヤを登録することができます。

登録したいダイヤを設定した後、動作の選択画面で方向キーの上下を押して、「ユーザー記録」の階層を表示します。

5種類ある「ユーザー記録」のアイコンのうち、登録したい場所にカーソルを合わせて ○ボタンを押すと、下の段にあるダイヤが上の段にコピーされます。これでダイヤの登録は終了です。

■対話式ダイヤ設定
車両メニュー上の未配置の車両に対して行うことができます。車両の配置から各駅のダイヤ設定、ポイントの設定を一度に行えます。

①配置場所の決定
初めに車両の配置を行います。マップ上にポインタが表示されるので配置したい線路の上で○ボタンを押します。

配置後、進行方向の設定に移ります。車両に表示された矢印が現在設定されている進行方向です。進行方向を変更したい時は方向キーを押してください。○ボタンを押すと決定します。

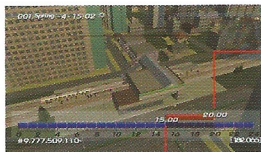
②ダイヤ設定の開始
配置が終了すると時刻が表示され、時間の経過とともに車両が進行します。車両の進む先に駅やポイントがあると、その都度、駅やポイントのダイヤを作成していきます。

③駅でのダイヤ設定 その1
車両が進み、やがて駅に到着すると、まず到着した駅での動作を設定します。旅客車両と貨物車両で若干動作が異なります。

◆旅客車両の場合
駅の動作のみを設定します。

停車…………… 駅で停車した後、そのまま進行方向に進みます。
折り返し……… 駅で停車した後、折り返して発車します。
停車…………… 駅で停車せずに通過します。

◆貨物車両の場合
貨物車両では動作の選択の他に、その駅で荷物を積むか降ろすかの設定をすることができます。

④駅でのダイヤ設定 その2
手順③で「停車」または「折り返し」を選択した場合、発車時刻の設定を行います。

発車時刻 その駅の発車時刻です(これを調節します)。
到着時刻 駅に到着した時刻です。

⑤ポイントでのダイヤ設定
車両が進み、ポイントに到着すると、どちらの方向に進むか選択します。

⑥対話式ダイヤ設定の終了
対話式ダイヤ設定の開始から24時間が経過すると、一通りのダイヤ設定が行われたと判断して、対話式ダイヤ設定を終了するかどうかを聞いてきます。終了せずに対話式ダイヤ設定を続けることも可能です。また、24時間が経過する前に対話式ダイヤ設定を終了したい時は、設定中に✕ボタンを押してください。

土地の購入

マップ内の土地を購入することで、自社の不動産として所有する事ができます。不動産の購入を行うにはメインメニューから「不動産購入」を選択します。選択するとポインタが表示されるので、○ボタンを押します。ポインタを動かすと領域範囲が広がるので購入したい領域を決めて○ボタンを押すとで購入することができます。

ポインタを動かして購入する範囲を決めます。

誘致(不動産の売却)

不動産を売却する際、条件をつけて売却することができます。これを誘致と呼びます。メインメニューから「誘致」を選択すると購入と同様にして、誘致領域を指定します。次に誘致条件を以下の中から選択します。

農業…… 田んぼや畑などの農業地を誘致します。
工業…… 工場や倉庫などを誘致します。
住宅…… 宅地や集合住宅などの居住地を誘致します。
商業…… スーパーやデパートなどの商業施設を誘致します。
観光…… スタジアムなどの観光施設を誘致します。
無条件… 条件をつけずに土地を売却します。

なお、誘致を行なった領域はなるべく条件に合うような建物が建ちますが、必ずしも条件に合った建物だけが建つわけではありません。また、鉄道網やダイヤ、周辺の環境が整っていないと、建物は建ちません。

※誘致(売却)を行っても、買い手がつくまで(その土地が利用されるまで)は、土地代は入りません。
※所有していない土地を誘致対象にすると、土地の購入と誘致を同時に行います。

都市情報画面

現在の都市の情報、及び鉄道会社の収支等を見ることができます。

■マップの情報
人口………………… マップ内に居住している人の数
産業評定…………… マップ内で農業、工業、商業、住宅、観光の産業がどれだけ発達しているかを点数とグラフで表示します、それぞれの産業が発達するほど、点数とグラフは伸びていきます。
産業バランス……… すべての産業の合計を100%にした時の各産業の割合をグラフにしたものです。

■鉄道会社の情報
総資産……………… プレイヤーの総資産
総資金……………… プレイヤーが現在所持している現金
保有車両評価額…… 所有している車両の評価額
保有土地評価額…… 所有している土地の評価額
今日の収益………… その日の収益の合計
鉄道収益…………… その日における鉄道の運営による収益
誘致収益…………… その日における土地の総売却金額

■各駅の情報
各駅の発展状況が表示されます。(発展情報状況を見るためには調査費用が必要です。)

クリア条件表示

そのステージのクリア条件を表示します。

スナップショット

DISC 1『A列車で行こう2001』では気に入ったシーンをスナップショットとして撮影することができます。撮影したショットはHDDに保存し、閲覧、削除することができます。また、ソニー製"PlayStation 2"対応プリンター『popegg』を使用することにより、撮影したものを印刷することもできます。

※『popegg』はソニー株式会社の商標です。

■スナップショットの撮影

ゲーム中のメインメニューから「スナップショット」を選択してください。

画面左下に「カメラ」のマークがつきますので、好きな視点や位置に合わせた後、○ボタンを押すと、撮影が行われます。

注 スナップショットではポインタを除き、ゲーム内の表示がそのまま撮影されます。画面四方に資金などが表示されていた場合、それらも一緒に撮影されます。

■閲覧

スタートメニューから「SNAP SHOT」を選択すると、ゲーム中に撮影したスナップショットを閲覧することができます。

サムネイル
撮影した写真を縮小したものが一覧で表示されます。

ステータス
カーソルがあっているショットの情報が表示されます。

●スナップショットの表示

サムネイル上にあるカーソルを方向キーで移動し、表示したい写真に合わせ○ボタンを押すと閲覧することができます。

スナップショットが全画面表示されている状態で**L1**ボタンまたは**R1**ボタンを押すと、画面の下に操作の説明を表示することができます。

●スナップショットの削除

スナップショットを削除するためには、サムネイルが表示されている画面で削除したいスナップショットにカーソルを合わせて△ボタンを押してください。すると、選択したスナップショットが反転するのでその状態で✕ボタンを押してスナップショットを終了させてください。

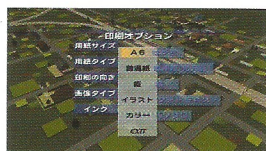
■スナップショットの印刷

DISC 1『A列車で行こう2001』はソニー製"PlayStation 2"対応プリンター『popegg』に対応しており、好きなスナップショットを印刷することができます。スナップショットを印刷する際は、『popegg』が正常に接続されていることを確認してください。

※『popegg』の接続については『popegg』の取扱説明書を参照してください。

印刷したいスナップショットが全画面表示されている状態で○ボタンを押すと印刷をすることができます。

■プリンターの設定

スナップショットが全画面表示されている状態で□ボタンを押すと、印刷の設定を変更することができます。

用紙サイズ……印刷用紙のサイズを選択します。A6サイズまたは、はがきサイズから選択することができます。
用紙タイプ……用紙のタイプを選択します。
印刷の向き……印刷の向きを設定します。
画像タイプ……画像タイプを選択します。イラストは色が濃く、印刷されます。フォトは自然な階調で印刷されます。
インク…………インクタイプを選択します。

セーブ、ロード

■セーブについて

現在のゲームの状態をセーブすることができます。

メインメニューから「セーブ」を選択すると、デバイス選択画面が表示されますので"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)または、HDDのどちらにセーブするか選択してください。"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)にゲームデータを保存する場合、5112KB以上の空き容量が必要です。HDDには、100個のセーブデータを保存することができます。

■ロードについて

以前セーブしたところからゲームを再開します。

スタートメニュー画面で「Load Game」を選択すると、デバイス選択画面が表示されますので"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)または、HDDのどちらにセーブするか選択してください。

※DISC 1『A列車で行こう2001』ではMEMORY CARD差込口1のみに対応しています。"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)を使用してセーブ、ロードを行なう時は、必ずMEMORY CARD差込口1に差してください。

※HDDが"PlayStation 2"に接続されていない場合や、HDDにDISC 1『A列車で行こう2001』がインストールされていない場合には、HDDを使用してセーブ、ロードをすることはできません。

車両データの入れ替え

DISC 1『A列車で行こう2001』では多数の車両が収録されており、このうち、20種類の車両をゲーム内で使用することができます。ここでは、ゲーム内で使用する車両と収録されている車両を入れ替えることができます。

■車両の入れ替え方法

メインメニューから「車両入れ替え」を選択すると以下の画面が表示されます。

①ゲーム内で使用されている車両データの選択

ゲーム内で使用されている車両の一覧から入れ替えたい車両にカーソルを合わせて ○ ボタンを押します。

②新しく使用したい車両データを選択。

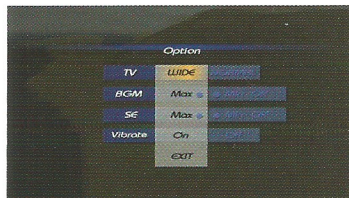
収録されている車両の中から、新たにゲーム内で使用したい車両データにカーソルを合わせて○ボタンを押します。すると、選択した車両をゲーム内で使用できるようになります。

※ゲーム内ですでに購入されている車両については、入れ替えることができません。
※HDDが接続されていて、DISC 2『トレインキットfor A列車で行こう2001』を使用すると、車両の種類を増やすことができます。(→p.19参照)

終了

ゲームを終了してタイトル画面に戻ります。

OPTION

ゲーム内の環境設定を行うことができます。
OPTIONはメインメニューの他、スタートメニューでも設定することができます。

TV………… DISC 1『A列車で行こう2001』ではワイドテレビに対応しています。ワイドテレビで遊ぶ場合は、設定を「WIDE」にしてください。
BGM……… BGMの音量の調節ができます。
SE………… SEの音量の設定ができます。
Vibrate…… 振動機能のON／OFFを切り替えます。

進め方のポイント

■資材の使用

大きな建物を建てる時には資材が必要となります。都市が発展してきたら十分に資材の確保をしましょう。また、都市の住民は生活の維持に資材を使います。貨物駅に資材がない状態が続いてしまうと住民が離れていってしまい、都市が衰退するようになってしまいます。

安定した資材の確保をするためには、やはり工業地帯が必要です。住宅地や商業地の一角ではなく工業専用地区の駅や土地を設けて誘致してあげると、たくさんの工場が名乗りをあげてくれます。地区が発展すると資材の生産量も増えることになります。

資材の輸送に貨物列車は欠かせない存在です。旅客線の他に貨物線をいかに確保して資材の運搬をするかが鍵になります。

工業地帯は資材の生産もありますが、多数の雇用も見込めます。住宅地の駅から列車をつなげることにより、工業地帯もより発展するようになるでしょう。

■対話式ダイヤ設定を活用しよう!

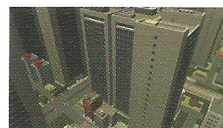
実際の列車は一日の運行スケジュールが大体決まっています。DISC 1『A列車で行こう2001』についても同様で列車に1日単位のスケジュールを決めてあげるとダイヤが混乱せずに効率よく運行することができます。1日分のダイヤを設定するには対話式ダイヤ設定が最適です。

具体的にはまず、列車ごとに毎日の始発の駅を決めておくと良いでしょう。朝出発した列車がその翌朝、同じ時間に同じ駅を発車できるようにします。そうすれば、車両一つ一つにリズムができ、たくさんの列車を同時に運行することが簡単になります。

また、始点から終点までが長い線路の場合は2日や3日のサイクルで設定したほうが良いでしょう。この場合、他の車両についてもサイクルを合わせてあげると混乱せずにダイヤを設定することができます。

■誘致&都市発展のコツ

各産業がバランス良く配置されていると効果的に都市が発展します。

農業、商業、工業及び住宅がバランス良く配置されていると住民がたくさん集まってくるようになります。皆さんの周りに田園地帯、ベッドタウン、工業地帯、高層ビル群があるようにDISC 1『A列車で行こう2001』の世界でも各産業を誘致して特色のある街作りをしてあげるとさらに大きく発展してくれるのです。

特色のある街作りをする為には誘致を行いましょう。

●駅と駅との関係

都市に住む住人もそれぞれが生活しています。住宅地から工業地などへの通勤、商業地への買い物など実際の生活を営んでいます。通勤時間帯など人が移動するような時間に列車をたくさん運行してあげたほうがよいでしょう。

●駅の利用時間のこと

駅の種類や街の状況によって人の乗り降りが変化します。時間帯に合わせたダイヤ設定を心がけましょう。

DISC 2

のご説明

ご注意

DISC 2『トレインキット for A列車で行こう2001』をお楽しみいただくには"PlayStation 2"専用ハードディスクドライブユニット(以下HDD)が必要です。HDDが"PlayStation 2"本体に正しく接続されていることをご確認ください。
DISC 2『トレインキット for A列車で行こう2001』をお楽しみいただくにはDISC 1『A列車で行こう2001』がHDDにインストールされていることが必要です。
DISC 1『A列車で行こう2001』をインストールするには、"PlayStation 2"本体にHDDが正しく接続されていることを確認の上MAIN POWER(主電源)スイッチを入れ、DISC 1『A列車で行こう2001』のディスクを"PlayStation 2"に正しくセットしてください。画面にメッセージが表示されたら、メッセージの内容にしたがってインストールしてください。

スタートメニュー

HDDが"PlayStation 2"本体に正しく接続されていることを確認の上、"PlayStation 2"のMAIN POWER(主電源)スイッチを入れ、DISC 2『トレインキット for A列車で行こう2001』のディスクを"PlayStation 2"本体に正しくセットすると、スタートメニューが表示されます。

[Preview]
DISC 2『トレインキット for A列車で行こう2001』で新しく追加される車両を閲覧することができます。

[Install]
HDDに車両をインストールします。

追加車両をインストールした後にDISC 1『A列車で行こう2001』でセーブしたデータは、追加車両をインストールしたHDDが接続されていない状態ではロードすることができません。

[Snap Shot Transfer]
DISC 1『A列車で行こう2001』のスナップショット機能で撮影した画像を、お手持ちのパソコンに転送します。転送の手順については本解説書の右側のページをご参照ください。また、スナップショット機能についてはこの解説書のP.15をご参照ください。

[Promotion]
弊社製品のプロモーションビデオを見ることができます。
製品中のMPEGムービーはソフトウェアMPEG1/2エンコーダ「TMPGEnc」を使用して作成されています。

[TV]
DISC 2『トレインキット for A列車で行こう2001』はワイドテレビに対応しています。ワイドテレビでご使用いただく場合は、設定を「WIDE」にしてください。

コントローラの説明

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)

※ゲーム中はLED表示が消灯した状態でご使用ください。

スナップショットの転送

ここではスナップショットをお手持ちのパソコンに転送する手順をご説明します。

事前にご用意ください

スナップショットを転送するためには、お手持ちのパソコンにスナップショット転送ツールがインストールされている必要があります。スナップショット転送ツールは弊社ホームページ(http://www.artdink.co.jp/)からダウンロードすることができます。ツールの使用方法、対応機種などについては弊社ホームページをご参照ください。

1. HDDが"PlayStation 2"本体に正しく接続されていることをご確認ください。
2. HDDの取扱説明書を参照し、"PlayStation 2"とお手持ちのパソコンがEthernet(イーサネット)で正しく接続されていることをご確認ください(この時"PlayStation 2"のMAIN POWER(主電源)スイッチは切れている状態です)。
3. "PlayStation 2"の電源を入れ、DISC 2『トレインキット for A列車で行こう2001』のディスクを"PlayStation 2"に正しくセットしてください。
4. スタートメニューから「Snap Shot Transfer」を選ぶと、DISC 1『A列車で行こう2001』のゲーム中で撮影したスナップショットのサムネイル一覧を見ることができます。サムネイル上にあるカーソルを方向キーで移動し、転送したい写真に合わせて○ボタンを押すと、選択されたスナップショットが画面全体に表示されます。この状態で○ボタンを押すと転送が開始されます。

サムネイル
撮影した写真を縮小したものが一覧で表示されます。

ステータス
カーソルが合っているショットの情報が表示されます。

ご注意

スナップショットが画面全体に表示されている状態で □ ボタンを押すと、ネットワークの設定を変更することができます。設定方法の詳細については弊社ホームページ(http://www.artdink.co.jp/)をご参照ください。
ネットワークの設定を変更したことによっていかなる結果が生じても弊社は責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。